

O AUTISMO: JOGOS LÚDICOS COMO FACILITADORES NA APRENDIZAGEM DE BIOLOGIA

Autores: Kimberli Lorefice Senna.¹, Tainá Figueiró Lemos²
Orientador(a): Clarissa Gervásio¹

¹ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil

² Universidade Anhanguera Educacional Unopar (EAD) – Bagé– RS– Brasil

RESUMO

O presente trabalho visa investigar autores e discutir como utilizam os jogos lúdicos, quais foram as contribuições e a maneira que esses jogos ajudaram na construção da aprendizagem, interação e comunicação de alunos autistas com foco na disciplina de Biologia. Fazendo o aluno refletir e fazer a ligação do material trabalhado com a sua vivência. O objetivo é fazer um levantamento sobre como alguns autores veem os jogos lúdicos para alunos autistas aprenderem biologia e até que ponto esses alunos aprenderam com os jogos lúdicos, quais as dificuldades e pontos positivos e negativos desse novo modo de aprendizagem, como foi o desenvolvimento desses jogos. Será discutido sobre os jogos e a sua importância na aprendizagem, um breve relato sobre o que são os jogos lúdicos e a importância na sala de aula para que um aluno com deficiência aprenda uma determinada disciplina, assim como todo um aparato histórico, trazendo uma contextualização do que é inclusão e sua história, também falo sobre o que é o Transtorno do Espectro Autista (TEA) que é a deficiência com enfoque neste trabalho, a história do autismo e suas características, também o jogo no contexto escolar, o surgimento dessa nova concepção de aprendizagem e sua utilização na aprendizagem de biologia, em que ajudou esses alunos com TEA a aprenderem biologia de um modo diferente. Eu acredito que é importante esse novo jeito de ensinar biologia à alunos com autismo, verificaremos ao final a eficácia desses jogos e tipos que podem ser adaptados a esse tipo de aluno.

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho visa investigar autores e discutir sobre como os mesmos a utilizam os jogos lúdicos, quais foram as contribuições e de maneira esses jogos ajudaram na construção da aprendizagem, interação e comunicação de alunos autistas com foca na disciplina de Biologia. do aluno, fazendo o mesmo refletir e fazer a ligação do material trabalhado com a sua vivência.

Em um trecho ((OLIVEIRA et al., 2015) fala sobre a importância dos jogos lúdicos, ele aborda como o aluno pode realmente aprender através de outros meios de aprendizagem, que pode ser importe um novo jeito de ensinar alunos com deficiência e/ou alguma dificuldade de aprendizagem. O autor diz que:

Os jogos lúdicos são de suma importância, pois através deles que se constrói uma melhor aprendizagem para os alunos com dificuldades, devido a proporcionarem a aproximação do conteúdo com a realidade. Esta compreensão é válida quando é refletida sobre os processos de ensino e aprendizagem de Biologia. Estes processos envolvem conteúdos abstratos e, muitas vezes, de difícil compreensão e, ainda hoje, sofrem influências da abordagem tradicional do processo educativo, na qual prevalecem a transmissão-recepção de informações, a dissociação entre conteúdo e realidade e a memorização do mesmo (OLIVEIRA et al., 2015).

A atividade lúdica conduz a um trabalho pedagógico que objetiva o desenvolvimento significativo do educando, pois a brincadeira e o jogo constituem uma maneira privilegiada de educação e favorecem o processo de ensino-aprendizagem dos discentes. Elas muitas vezes partem da infância e possibilitam que a criança ultrapasse o mundo real, transformando-o em imaginário.

Além disso, a brincadeira é uma das formas encontradas para expressar sentimentos e desejos, expor as emoções, além de reforçar os laços afetivos e elevar o nível de interesse dos alunos. Neste sentido, a escola desempenha um papel importante, por meio da ludicidade, favorece a interação em diferentes situações, ao considerar a brincadeira um instrumento agregador no processo de ensino-aprendizagem., isto é, a atividade lúdica está indissociável do processo de ensino-aprendizagem. Quando bem

desenvolvido um jogo atua como um excelente complemento às aulas ministradas, e juntamente aos materiais tradicionais, auxilia na construção do conhecimento e na aprendizagem dos alunos.

Entretanto falando de discentes que possuem necessidades educativas especiais como os diagnosticados com Transtorno do Espectro Autista (TEA), apesar de frequentarem escolas regulares, ainda enfrentam dificuldades com relação ao suporte pedagógico voltado para a ludicidade. Os professores muitas vezes, utilizam práticas tradicionais de ensino, entretanto, deixam de fora a brincadeira e de fazer uso da mesma como uma aliada no processo de ensino, e aprendizagem em especial com alunos que possuem necessidades educacionais especiais.

O jogo tem uma finalidade intrínseca. Uma das características mais singulares do comportamento do jogo é que são mais importantes os processos para os fins para os quais são feitos, ou seja, o importante é participar. No jogo não se busca outro objetivo do que o mero fato de desfrutar com a atividade lúdica, isto é, o prazer do jogo não se encontra tanto na meta ou resultado final como no processo. A ação de jogar se converte na meta dos comportamentos do indivíduo, porque é a satisfação pelo simples fato de realizá-las, sem pensar em qualquer outra finalidade que não seja a própria ação. O próprio processo do jogo encerra a emoção, tensão e diversão suficientes como para fazê-lo atrativo e interessante para o jogador.

O jogo organiza as ações de um modo próprio e específico. Em todos os jogos se desenvolvem procedimentos, normas e formas de fazer as coisas que, passo a passo, levam a conseguir as metas propostas pelos próprios jogos e pelos jogadores. Porém, o jogo carece de uma lógica organizativa similar ao do mundo adulto. As crianças propõem seus próprios procedimentos e mudam as regras durante o jogo para torná-lo mais divertido. Assim, se pode diferenciar um comportamento lúdico, com elementos 16 característicos da situação de jogo, de outros comportamentos que não têm as características próprias de jogo. Ou seja, uma das características principais do jogo é que possui algumas normas e procedimentos distintos do resto das atividades que não são lúdicas, e que todos são capazes de diferenciar.

METODOLOGIA

Procura e análise de artigos sobre o ensino lúdico de biologia para o ensino de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Selecionando alguns trabalhos referentes ao tema na área de Biologia, como a elaboração de algumas atividades e jogos lúdicos, estudando a importância e contribuições desses trabalhos para a melhoria do ensino-aprendizagem.

Foram analisados alguns autores como Di Biasi (2012), que fala sobre as características do jogo o tornam um veículo de aprendizagem e comunicação, que são ideais para o desenvolvimento da personalidade e da inteligência, como também para o desenvolvimento de determinadas faculdades mentais, como de: abordagem de experiência, cooperação, concentração e de criação. Por outro lado, segundo Velázquez & Peñalda (2009), para a maioria dos pesquisadores, são as principais características ou objetivos do jogo: os brinquedos e materiais lúdicos não são indispensáveis, eles são só uma ferramenta para o jogo, mas, se não existem ou têm características diferentes às que se requerem, podem-se eliminar, mudar ou adaptar.

O Trabalho traz o que é autismo, suas origens e conceito que norteia a inclusão, a escola e os jogos lúdicos, a importância dos jogos lúdicos para a aprendizagem dos alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), e alguns jogos lúdicos que podem ser adaptados para os alunos com o autismo.

CONCLUSÃO

Podemos concluir através das análises dos resultados que os jogos utilizados como veículo para a construção da aprendizagem de discentes com transtorno espectro autista obteve resultados efetivos proporcionando a aprendizagem do conteúdo de botânica, de forma eficaz, e facilitada. Pois através dos mesmos os educandos obtiveram melhor entendimento do conteúdo através da observação, explicação de funcionamento, e manuseio dos jogos propostos. Através do raciocínio lógico e composição e decomposição de figuras proporcionado pelo quebra cabeça, pois quando montado dava aos alunos noções básicas do conteúdo trabalhado em sala de Aula. com o recurso didático.

Também com os demais recursos trabalhados pois desenvolviam a capacidade criativa e coordenação motora como no caso da pintura. Memória e atenção são estimuladas através do jogo de formas geométricas e também se obteve a percepção e noção de quantidade sendo desenvolvida a partir da utilização do jogo de número e cores como um meio de ensino.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CARDOSO, Ana Amélia. Et.al. **Transtorno do Espectro Autista**. Manual de orientação, Departamento de Científico de Pediatria de Desenvolvimento e Comportamento. N^a 05, 2019.

LEMONS, Tainá Figueiró. **Ímpar e a representação da inclusão**. Zíla pereira Rêgo. 2019. Curso de Letras – Português e respectivas Literaturas, Faculdade Federal do Pampa, Rio Grande do Sul, Bagé, 2019. Disponível em: <https://dspace.unipampa.edu.br/bitstream/riu/6105/1/TCCTain%C3%A1Lemos2019.pdf>

MENDES, Maria Aline Silva. **A importância da ludicidade no desenvolvimento humano de crianças autistas**. Ana Cecília Ferreira de Amorim, 2015. Cursos de especialização em desenvolvimento humano, educação e inclusão escolar, Faculdade de Brasília, Brasília, 2015.

Montoan, Maria Tereza Eglér. **Inclusão Escolar: O que é? por quê? Como fazer?.** São Paulo: Editora Moderna, 2003.

PEREIRA, Mayara Luiza de Souza. **Utilização do lúdico no ensino de biologia**. Centro Cultural de exposições Ruth Cardoso: Maceió-RS, 2020.

